

Programme principal : CHEVAL

```

CHEVAL
"CHEVAL"
*   PAR REMI P.* Disp
Lbl 1
**
* 0 - TERMINER*
* 1 - NOUVEAU*
* 2 - CONTINUER*
* 3 - VISUALISER*
* 4 - DIMENSIONNER*
* 5 - MODE DE DEP.*
"CHOIX"?:→A
A=0⇒Goto Z
A=1⇒Goto A
A=2⇒Goto B
A=3⇒Goto C
A=4⇒Goto D
A=5⇒Goto E
Goto 1
Lbl A:Prog B
Lbl B:
Mat X[1,7]=0⇒Prog D
Mat X[1,7]=1⇒Prog E
Goto 1
Lbl C
Prog C Disp
Goto 1
Lbl D
Lbl X:"NOMBRE DE COLONNES :":?:→A
A>Mat X[1,5]⇒Goto X:A→Mat X[1,3]
Lbl Y:"NOMBRE DE LIGNES:":?:→A
A>Mat X[1,6]⇒Goto Y:A→Mat X[1,4]
Goto 1
Lbl E
* 1 - CLAVIER*
* 2 - ECRAN*
"CHOIX"?:→B
B=1⇒0→Mat X[1,7]
B=2⇒1→Mat X[1,7]
B=0⇒Goto E
B>2⇒Goto E
Goto 1
Lbl Z
"OK"

```

Programme CHEVAL-CLEAR Alias Prog B

```

CHEVAL-CLEAR
"CHEVAL-CLEAR..."
Mat X[1,4]→A:Lbl 1
Mat X[1,3]→B:Lbl 2
0→Mat X[A+1,B]

```

```

Dsz B:Goto 2
Dsz A:Goto 1
1→Mat X[1,1]:1→Mat X[1,2]:1→Mat X[2,1]
"OK"

```

Programme CHEVAL-GRAPH Alias Prog C

```

CHEVAL-GRAPH
Range 1,127,0,1,65,0
Cls
Mat X[1,4]→U
Mat X[1,3]→V
U→W:Lbl 1
Plot 1,(63/U)*W:Plot (126,(63/U)*W:Line
Dsz W:Goto 1
V→Z:Lbl 2
Plot (126/V)*Z,1:Plot (126/V)*Z,64:Line
Dsz V:Goto 2
U→W:Lbl 3
V→Z:Lbl 4
Mat X[W+1,Z]=0⇒Goto 5
(126/V)*(Z-.5)→M:63-(63/U)*(W-.5)→N
M-3→X:N-3→Y:C→O:1→C:Prog 6:O→C
Lbl 5
Dsz Z:Goto 4
Dsz W:Goto 3
"OK"

```

Programme CHEVAL-RUN Alias Prog D

```

CHEVAL-RUN
"CHEVAL-RUN"
*   PAR REMI P.* Disp
Mat X[1,4]→A
Mat X[1,3]→B
Mat X[1,2]→C
Mat X[1,1]→D
Lbl 0
**
* QUELLE DIRECTION:*
?→E
E=5⇒Goto 3
E=0⇒Goto Z
Frac (E/10)→H
Int (E/10)→G
25→I:25→J
G=2⇒+2→I
G=8⇒-2→I
G=4⇒-2→J
G=6⇒+2→J
E=47⇒-1→I
E=41⇒+1→I
E=69⇒-1→I
E=63⇒+1→I

```

```

E=89⇒+1→J
E=21⇒-1→J
E=23⇒+1→J
C+I>A⇒Goto 1
D+J>B⇒Goto 1
C+I≤0⇒Goto 1
D+J≤0⇒Goto 1
Mat X[C+I+1,D+J]≠0⇒Goto 1
C+I→C:D+J→D
Mat X[C-I+1,D-J]+1→M
M→Mat X[C+1,D]
(126/B)*(D-.5)→K
63-(63/A)*(C-.5)→L
C→Mat X[1,2]
D→Mat X[1,1]
K-3→X:L-3→Y
C→Q:A→V:B→W:C→Z:1→C
Prog6
Q→C:V→A:W→B:Z→C
M=A*B⇒Goto 2
Goto 0
Lbl 1
"MAUVAISE DIRECTION" Disp
Prog C
Goto 0
Lbl 2
"VOUS AVEZ GAGNE."
"UNE AUTRE ?"
Goto Z
Lbl 3
Plot K,L Disp
Plot K,L
Line Disp
Goto 0
Lbl Z
"OK"

```

Programme CHEVAL-RUN Alias Prog E

```

CHEVAL-RUN
"CHEVAL-RUN"
" PAR REMI P." Disp
Prog C
Mat X[1,4]→A
Mat X[1,3]→B
Mat X[1,2]→C
Mat X[1,1]→D
Lbl 0
(127/B)*(D-.5)→E
63-(63/A)*(C-.5)→F
Plot E,F Disp
Plot E,F
Line Disp
X→G
64-Y→H
Int (G/(127/B))+1→I

```

```

Mat X[J+1,I]≠0⇒Goto 0
Abs (D-I)=2⇒Abs (C-J)=1⇒Goto 2
Abs (D-I)=1⇒Abs (C-J)=2⇒Goto 2
Goto 0
Lbl 2
Mat X[C+1,D]+1→M
M→Mat X[J+1,I]
M=A*B⇒Goto A
J→C:I→D
D→Mat X[1,1]
C→Mat X[1,2]
(D-.5)*(126/B)-3→X
61-(C-.5)*(64/A)→Y
A→V:B→W:C→Z:1→C
Prog 6
V→A:W→B:Z→C
Goto 0
Lbl 3
"MAUVAISE DIRECTION" Disp
Prog C
Goto 0
Lbl A
"VOUS AVEZ GAGNE ..."
"UN AUTRE ."
Goto Z
Lbl Z
"OK"

```

Programme CIRCLE Alias Prog 6

```

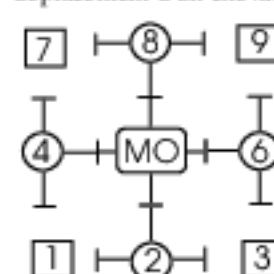
X→A:Y→B
Plot A+1,B:Plot A+5,B:Line
Plot A,B+1:Plot A+6,B+1:C=1⇒Line
Plot A,B+2:Plot A+6,B+2:C=1⇒Line
Plot A,B+3:Plot A+6,B+3:C=1⇒Line
Plot A,B+4:Plot A+6,B+4:C=1⇒Line
Plot A,B+5:Plot A+6,B+5:C=1⇒Line
Plot A+1,B+6:Plot A+5,B+6:Line

```

Attention : Ecrire ce programme en Mode Wrt/Matrix !!!!

Il est indispensable de créer une matrice X[11,10] et de placer 10 en X[1,5] et en X[1,6] (Sinon...)

But du jeu: Il faut remplir toutes les cases du damier de taille différente en se déplaçant suivant les déplacements d'un cheval d'échec.



Déplacement au clavier

Il suffit de taper dans l'ordre les chiffres de la case voulue (ex 87,89,41,23,69)



Déplacement à l'écran:

se déplacer avec les flèches puis appuyer sur entrée.

DEMINEUR

Programme DEMINEUR *Alias Prog Q: 688 pas*

```
DEMINEUR
"DEMINEUR"
*          PAR REMI P." Disp
Lbl 0
**
* - DEMINEUR - *
* 0 - QUITTER*
* 1 - NOUVEAU*
* 2 - REPENDRE*
* 3 - CONTINUER*
* 4 - DIMENSIONNER*
"CHOIX"?→A
A=0⇒Goto Z
A=1⇒Goto A
A=2⇒Goto B
A=3⇒Goto C
A=4⇒Goto D
Goto 0
Lbl A
Mat V[1,4]→W:Lbl 1
Mat V[1,3]→V:Lbl 2
99→Mat V[W+1,V]
Dsz V: Goto 2
Dsz W: Goto 1
Mat V[1,7]→U
Lbl 3
Int (Ran#*(Mat V[1,3]-0))+1→V
Int (Ran#*Mat V[1,4]-0)+1→W
Mat V[W+1,V]≠99⇒Goto 3
10→Mat V[W+1,V]
Dsz U:Goto3
1→Mat V[1,1]
1→Mat V[1,2]
0→Mat V[1,8]
3200→A
Prog S
Goto 0
Lbl C
3100→A
Prog S
Goto 0
Lbl B
0→A
Prog S
Goto 0
Lbl D
"0 : AU HASARD"
Lbl 4
* LARGEUR "?→A
A=0⇒Int (Ran#*(Mat V[1,5]-1))+1→A
A>Mat V[1,5]⇒Goto 4
A→Mat V[1,3]
Lbl 5
```

```
* HAUTEUR "?→A
A=0⇒Int (Ran#*(Mat V[1,6]-1))+1→A
A>Mat V[1,6]⇒Goto 5
A→Mat V[1,4]
Lbl 6
* NB DE MINES "?→A
A=0⇒Int (Ran#*((Mat V[1,3]*Mat V[1,4]-2))+1→A
A≥Mat V[1,3]*Mat V[1,4]⇒Goto 6
A→Mat V[1,7]
Goto 0
Lbl Z
"OK"
```

Programme DEMIN-GRAPH *Alias Prog R : 290 pas*

```
DEMIN-GRAPH
Range 1,127,0,1,63,0
Cls
Mat V[1,4]+1→W
Lbl 0
Plot 1,69-(W*8)
(Mat V[1,7]*7)+1→U
Plot U,69-(W*8)
Line: Dsz W: Goto 0
Mat V[1,3]+1→V:Lbl 1
Plot (V*7)-6,61
61-Mat V[1,4]*8→U
Plot (V*7)-6,U
Line : Dsz V: Goto 1
A=3200⇒Goto Z
Mat V[1,4]→W:Lbl 2
Mat V[1,3]→V: Lbl 3
Mat V[W+1,V]→Z
Z=10⇒Goto 4
Z=99⇒Goto 4
(V*7)-4→X
64-(W*8)+3→Y
V→P:W→Q:Z→W
Prog W
P→V:Q→W
Lbl 4
Dsz V:Goto 3
Dsz W:Goto 2
Lbl Z
```

Programme DEMIN-RUN *Alias Prog S : 730 pas*

```
DEMIN-RUN
A≠3100⇒Prog R
Mcl
Mat V[1,1]→A
Mat V[1,2]→B
Mat V[1,3]→C
Mat V[1,4]→D
Mat V[1,7]→H:(C*D)-H→H
Mat V[1,8]→F
```

```

Lbl A
(A*7)-5→X
68-(B*8)→Y
Plot X,Y Disp
X>C*7⇒Goto A
Y≤61-D*8⇒Goto A
Int ((X-1)/7)+1→A
Int ((69-Y)/8)→B
(A*7)-4→X
67-(B*8)→Y
Mat V[B+1,A]→E
E=10⇒Goto B
E=99⇒Goto C
Goto A
Lbl B
10→W
Prog r
1200→O
Goto F
Lbl 4
"VOUS AVEZ ECHOUE." Disp
Goto Z

Lbl C
F+1→F
F→Mat V[1,8]
0→G
A>1⇒Mat V[B+1,A-1]=10⇒G+1→G
A>1⇒B>1⇒Mat V[B,A-1]=10⇒G+1→G
B>1⇒Mat V[B,A]=10⇒G+1→G
B>1⇒A<C⇒Mat V[B,A+1]=10⇒G+1→G
A<C⇒Mat V[B+1,A+1]=10⇒G+1→G
A<C⇒B<D⇒Mat V[B+2,A+1]=10⇒G+1→G
B<D⇒Mat V[B+2,A]=10⇒G+1→G
B<D⇒A>1⇒Mat V[B+2,A-1]=10⇒G+1→G
G→Mat V[B+1,A]
G→W
Prog W
F=H⇒Goto D
Goto A
Lbl D
1300→O
Goto F
Lbl 5
"BRAVO, VOUS AVEZ BIENDEJOUÉ LES PLANS DE
L'ENNEMI."
Goto Z
Lbl F
D→J:Lbl 6
C→I:Lbl 7
Mat V[J+1,I]≠10⇒Goto 8
10→W
(I*7)-4→U
64-(J*8)→V
Plot U+1, V: Plot U+2, V: Line
Plot U+0, V+1: Plot U+3, V+1:Line
Plot U+0, V+2:Plot U+3, V+2:Line

```

```

Plot U+1, V+3: Plot U+2, V+3: Line
Lbl 8
Dsz I:Goto 7
Dsz J:Goto 6
Line Disp
O=1300⇒Goto 5
O=1200⇒Goto 4
Lbl Z

```

Programme DIGITS Alias Prog V : 333 pas

```

DIGITS
° ENTREE
° X - ABSCISSE
° Y - ORDONNEE
° Z - CARACTERE
0→V-W
X→V:Y→W
Z<64⇒Goto 1:Z-64→Z:
Plot V+0, W-4:Plot V+2,W-4:Line
Lbl 1:Z<32⇒Goto 2:Z-32→Z
Plot V+2, W-4:Plot V+2, W-2: Line
Lbl 2:Z<16⇒Goto 3:Z-16→Z
Plot V+0, W-4: Plot V+0, W-2: Line
Lbl 3:Z<8⇒Goto 4: Z-8→Z
Plot V+0, W-2:Plot V+2,W-2:Line
Lbl 4:Z<4⇒Goto 5:Z-4→Z
Plot V+2, W-2:Plot V+2, W-0:Line
Lbl 5:Z<2⇒Goto 6:Z-2→Z
Plot V+0, W-2:Plot V+0,W+0:Line
Lbl 6:Z<1⇒Goto 7: Z-1→Z
Plot V,W-0:Plot V+2,W-0:Line
Lbl 7

```

Programme NUMERIX Alias Prog W : 107 pas

```

NUMERIX
W=1⇒36→Z
W=2⇒93→Z
W=3⇒109→Z
W=4⇒46→Z
W=5⇒107→Z
W=6⇒123→Z
W=7⇒37→Z
W=8⇒127→Z
W=9⇒111→Z
W=0⇒119→Z
Prog V

```

Attention : Il est indispensable de se mettre en mode WRT/MATRIX pour écrire ce programme !!!

Il faut impérativement créer une matrice Mat V [9,14] avec 14 dans Mat V[3,1] et [5,1] et avec 08 dans Mat V[4,1] et [6,1].

Le but du jeu est de déminer toutes les cases en s'aidant du nombre de mines dans les 8 cases a coté qui apparait lors du déminage d'une case.

JEUX IMPORTES

Programme BASKET721 pas

```
BASKET
"BASKET"
" CASIO" Disp
**
Deg
Mcl
"NOMBRE DE JOUEURS:"
?→Z
85→O
Lbl 0
Z=G⇒0→G
Isz G
Range 1,95,0,0,62,0
Plot 0,22:Plot 0,40:Line
Plot 0,31:Plot 89,30:Line
Plot 95,0:Line
Plot 75,25:Plot 76,21:Line
Plot 80,21:Plot 82,25:Line
Plot 87,25:Line
Plot 90,0:Line
Plot 85,23:Plot 85,40:Line
Plot 85,31:Plot 89,30:Line
Int 73Ran#+2→S
Int 60Ran#+2→T
Plot S-1,T+1:Plot S+1,T-1:Line
Plot S+1,T+1:Plot S-1,T-1:Line
"Joueur":G Disp
**
"ANGLE:"?→A
"FORCE:"?→U
**:*:*:*:*:*:*:*:*:*:*:*:*
U/10→U
Ucos A→V
U sin A→W
Lbl 1
W-1→W
S+V→S
T+W→T
Plot S,T
T<26⇒T>23⇒S>75⇒S<81⇒Goto 3
S>84⇒S<87⇒T>24⇒T<40⇒V→V
T<1⇒W→W
T<26⇒T>23⇒S<87⇒S>81⇒W→W
S>95⇒Goto 2
S<1⇒Goto 2
Goto 1
Lbl 2
"OUT"
Goto 5
Lbl 3
W<0⇒Goto 4
"HUM..."
Goto 5
```

```
Lbl 4
"BRAVO"
Goto 8
Lbl 7
Isz C[G]
"SUR"
C[G] Disp
C[Z]=1 0⇒Goto 9
Goto 0
Lbl 8
G=1⇒J+1→J Disp
G=2⇒K+1→K Disp
G=3⇒L+1→L Disp
Lbl 5
"SCORE"
G=1⇒J Disp
G=2⇒K Disp
G⇒L Disp
Goto 7
Lbl 9
"SCORE FINAL : "
"JOUEUR 1": J Disp Z=1⇒Prog G
"JOUEUR 2": K Disp Z=2⇒Prog G
"JOUEUR 3": L Disp
Prog G
```

Programme "BATONS"

```
"BATONS"
" PAR REMI P."
**
21→Z
Lbl A
"IL RESTE ":Z Disp
"RETIRE "?→W
W>3⇒Goto A
W<1⇒Goto A
W>Z⇒Goto A
Z-W→Z
Z=0⇒Goto B
Z=1⇒Goto C
1→W
Frac ((Z-2)/4)=0⇒1→W
Frac ((Z-3)/4)⇒2→W
Frac ((Z-4)/4)=0⇒3→W
Z-W→Z
Goto A
Lbl B:"Perdu":Goto Z
Lbl C:"Gagne":Goto Z
Lbl Z:"Ok"
```

Programme LABYCREATION Alias Prog 1

```

LABYCREATION
"CREATION DE LABY"
"      PAR REMI P" Disp
0→A-Z
Mat Y[1,5]+2→A
Lhl 3
Mat Y[1,6]+2→B
9111→Mat Y[B+1,A]
Dsz B
Goto 4
Dsz A
Goto 3
0→A-B
Mat Y[1,5]→A
Mat Y[1,6]→B
"NOMBRE DE COLONNES:"
A Disp
"NOMBRE DE LIGNES:"
B Disp
B→C
Lhl 1
A→D
Lhl 2
11→Mat Y[C+2,D+1]
Dsz D
Goto 2
Dsz C
Goto 1
111→Mat Y[B+2,A+1]
B→V
Lhl A
V+1→D
A→U
Lhl B
U+1→C
Mat Y[D+1,C]>99⇒Goto C
C→E:D→F:0→W
Lhl 6
0→M-T
-1→N:1→O:1→R:-1→S
Int (Ran#*4)→K
K→L
Lhl D
-1→N:1→O
Mat Y[F+M[K*2+1]+1,E+M[K*2]]→G
W=1⇒G>99⇒Goto O
W=0⇒G<99⇒Goto O
W=0⇒G>199⇒Goto O
0→M-P
F+M[K*2+1]→J
E+M[K*2]→I
Mat Y[J+1,I]→G
Frac (K/2) <0⇒Int (G/10)-Int (G/100)*10=0⇒Goto O
Frac (K/2)=0⇒Int (G/10)-Int (G/100)*10=0⇒Goto O
Goto E
Lhl O
K+1→K
K>3⇒0→K

```

```

K=L⇒Goto C
Goto D
Lhl E
Frac (K/2)<0⇒(Frac(G/10)+Int(G/100)*10)*10→G
Frac (K/2)=0⇒Int (G/10)*10→G
G→Mat Y[J+1,I]
-1→N
1→O
W=1⇒F+M[K*2+1]→F
W=1⇒E+M[K*2]→E
Mat Y[F+1,E]+100→Mat Y[F+1,E]
1→W
Goto G
Lhl C
Dsz U
Goto B
Dsz V
Goto A
Int (Mat Y[3,2]/10)*10→Mat Y[3,2]
Int (Mat Y[3,A+1]/10)*10→Mat Y[3,A+1]
1→Mat Y[1,1]
0→Mat Y[1,2]
A→Mat Y[1,3]
B→Mat Y[1,4]
"OK"

```

Programme LABYMASTER Alias Prog 2

```

LABYMASTER
"LABYRINTHE MASTER"
"      PAR REMI P" Disp
Mat Y[1,1]→A
Mat Y[1,2]→B
Lhl A
Mat Y[B+2,A+1]→C
Int (C/10)-int (C/100)*10→D
C-Int (C/10)*10→C
Mat Y[B+3,A+1]→E
E-Int (E/10)*10→E
Mat Y[B+2,A]→F
Int (F/10)-Int (F/100)*10→F
Lhl B
T=1⇒Goto X
**
"QUELLE DIRECTION:"
C=0⇒" 8 - NORD"
E=0⇒" 2 - SUD"
F=0⇒" 4 - OUEST"
D=0⇒" 6 - EST"
?→G
V→R:W→S
Goto V
Lhl X:V→R:W→S
Prog 5
Lhl V
G=1⇒Goto 5
T=1⇒Goto 5
Plot V,W Disp
Plot V,W : Line Disp
Lhl 55

```



```

Goto W
Plot V,W
Lhl U
Plot V,W Disp
Abs (X/(126/A))+Abs (Y/(64/B))=1⇒Goto C
G=0⇒Goto Z
G=8⇒C=0⇒Goto C
G=2⇒E=0⇒Goto C
G=4⇒F=0⇒Goto C
G=6⇒D=0⇒Goto C
"DIRECTION IMPOSSIBLE" Disp
Goto B
Lhl C
G=8⇒B-1→B
G=2⇒B+1→B
G=4⇒A-1→A
G=6⇒A+1→A
A→Mat Y[1,1]
B→Mat Y[1,2]
B <> 0⇒Goto D
A=1⇒Goto D
"BRAVO VOUS ETES SORTI DU LABYRINTHE" Disp
"UN AUTRE ?"
Goto Z
Lhl D
Goto A
Lhl Z
"OK"

```

Programme LABYAFFICHE Alias Prog 3

```

LABYAFFICHE
Range 0,126,0,0,62,0
Ck
Plot 0,0
Plot 126,0:Line
Plot 126,62:Line
Plot 0,62:Line
Plot 0,0:Line
Mat Y[1,3]→A
Mat Y[1,4]→B
124/A→C
60/B→D
A→E:Lhl 1
B→F:Lhl 2
Mat Y[F+2,E+1]→G
G-Int (G/10)*10=0⇒Goto 4
Plot (E-1)*C+1,62-((F-1)*D+1)
Plot (E*C+1),62-((F-1)*D+1):Line
Lhl 4
Int (G/10)-Int (G/100)*10=0⇒Goto 5
Plot E*C+1,62-((F-1)*D+1)
Plot E*C+1,62-(F*D+1):Line
Lhl 5
Dsz F:Goto 2
Dsz E:Goto 1

```

Programme LABYRINTHE Alias Prog 4

```

LABYRINTHE
"LABYRINTHE"
" PAR REMI P" Disp
Lhl A
" "
" 0 - TERMINER"

```

```

" 1 - CREER LE LABY"
" 2 - CONTINUER"
" 3 - RECOMMENCER"
" 4 - VOIR LE LABY"
" 5 - DIMENSIONNER"
?→A
A>5⇒Goto A

```

```

A=0⇒Goto Z
A=1⇒Goto B
A=2⇒Goto C
A=3⇒Goto D
A=4⇒Goto E
A=5⇒Goto F
Goto A
Lhl B
Prog 1
Goto A
Lhl C
Prog 2
Goto A
Lhl D
1→Mat Y[1,1]
0→Mat Y[1,2]
Prog 2
Goto A
Lhl E
Prog 3 Disp
Goto A
Lhl F
" "

```

"NOMBRE DE COLONNES : "

?→E

"NOMBRE DE LIGNES : "

?→F

E>20⇒Goto F

F>15⇒Goto F

F→Mat Y[1,6]

E→Mat Y[1,5]

Goto A

Lhl Z

"OK"

Programme LABYMODULE Alias Prog 5

```

Lhl 1
W>61⇒61→W
Plot V,W Disp
Int (X/(126/Mat Y[1,5]))+1→Z
Y>60⇒64→Y
Int ((63-Y)/63/Mat Y[1,6])+1→U
Abs (A-Z)+Abs (B-U) = 1⇒Goto 5
Goto 1
Lhl 5
A-Z=0⇒B-U=1⇒8→G
A-Z=0⇒B-U=-1⇒2→G
B-U=0⇒A-Z=1⇒4→G
B-U=0⇒A-Z=-1⇒6→G

```

*Il faut absolument créer une matrice de 22*18*

Attention : Ecrire ce programme en Mode Wrt / Matrix !!!!

Pour exécuter le Programme lancer Prog 3

MENU-MASTER

A=1⇒Goto X:Prog "MENU":Goto Z

Lbl X:0→A:"MASTERMIND"

* PAR REMI P° Disp

3→P_{...}

Lbl I

35→O

Lbl J

0→Mat Z[O,P]

Dsz O

Goto J

Dsz P

Goto I

0→A-Z

*ENTREZ LE NOMBRE DE CHIFFRES : *

?→L

Int (Ran#*10^L)→A

A→R

Lbl A

L→O

Lbl 2

Int (R/10^(O-1))-Int (R/10^O)*10→A[19+O]

Dsz O

Goto 2

0→M

0→N

* *

ENTREZ UN NOMBRE:

?→A

L→O

Q+1→Q

A=R⇒Goto C

A=1⇒Goto D

A=2⇒Goto E

Q=33⇒Goto D

Lbl 3

Int (A/10^(O-1))-Int(A/10^O)*10→A[1+O]

Dsz O

Goto 3

L→O

Lbl 4

A[O+1]=A[O+19]⇒Goto 5

Goto 6

Lbl 5

12→A[O+19]

14→A[O+1]

M+1→M

Goto 6

Lbl 6

Dsz O

Goto 4

L→O

Lbl 7

L→P

Lbl 8

A[1+O]≠A[19+P]⇒Goto B

Lbl 9

13→A[O+1]

15→A[P+19]

N+1→N

Goto B

Lbl B

Dsz P

Goto 8

Dsz O

Goto 7

M=0⇒"BIEN PLACE 0°

M=1⇒"BIEN PLACE 1°

M=2⇒"BIEN PLACES 2°

M=3⇒"BIEN PLACES 3°

M=4⇒"BIEN PLACES 4°

M=5⇒"BIEN PLACES 5°

M=6⇒"BIEN PLACES 6°

M=7⇒"BIEN PLACES 7°

N=0⇒"MAL PLACE 0°

N=1⇒"MAL PLACE 1°

N=2⇒"MAL PLACES 2°

N=3⇒"MAL PLACES 3°

N=4⇒"MAL PLACES 4°

N=5⇒"MAL PLACES 5°

N=6⇒"MAL PLACES 6°

N=7⇒"MAL PLACES 7°

N=8⇒"MAL PLACES 8°

A→Mat Z[Q,1]

M→Mat Z[Q,2]

N→Mat Z[Q,3]

Goto A

Lbl C

*BRAVO VOUS AVEZ GAGNE NOMBRE DE COUPS :

*

A→Mat Z[Q,1]

L→Mat Z[Q,2]

Q Disp

Goto 2

Lbl D

R Disp

C'ETAIT LE NOMBRE A TROUVER. UNE AUTRE ?

Goto 2

Lbl E

Mat Z Disp

Q-1→Q

Goto A

Lbl Z:0→A-Z

OK

*Il est indispensable de créer une matrice Z de 35*5 (si tu n'en a pas, essaie de l'émdler)*

**Attention : Ecrire ce programme en
mode Wrt / Matrix !!!!**

Programme TRINOME

```

"- Fonction TRINOME -"
Lbl A
**
"A : "?→A:"
"B : "?→B:"
"C : "?→C:"
Lbl B
**:"DELTA :
B*B-4AC→D Disp
Lbl C
D<0⇒Goto 0
D=0⇒Goto 1
D>0⇒Goto 2
Lbl 0:" ":"Pas de solutions.":Goto 3
Lbl 1:" ":"1Solution double :
-B/2A→E:E→F Disp Goto 3
Lbl2:" ":"2Solutions :
(-B+√D)/2A→E Disp
(-B-√D)/2A→F Disp
Goto 3
Lbl 3
*:" ":"Sommet S(X, Y):
-B/(2A)→G Disp
-D/(4A)→H Disp
a(x-G)(x-G)+H
Range -10,10,1,-10,10,1
Graph Y=AXX+BX+C Disp
"Ok"
    
```

Programme Fonction

```

Lbl 1
"X:"?→X
Prog "EQU" Disp
Goto 1
    
```

Programme DICHOTOMIE

```

Z=1 234567890⇒Goto A
1234567890→Z
" - DICHOTOMIE -"
"Fonction dans EQU"
"A:"?→G
"B:"?→H
G<H⇒Goto 8
G→I:H→G:I→H
Lbl 8
G→X:Prog "EQU":Ans→J
H→X:Prog "EQU":Ans→K
JK≥0Goto B
"Precision "?→P
Abs P→P
P=0⇒1E-16→P
Lbl 1
(G+H)/2→I
    
```

```

G→X:Prog "EQU":Ans→J
I→X:Prog "EQU": Ans→L
JL<0⇒Goto 2
I→G:Goto 3
Lbl 2:I→H
Lbl 3:H-G>P⇒Goto 1
Lbl A
G→A:G Disp
H→B:H Disp
Goto Z
Lbl B
"Pas de Solutions"Disp
Goto Z
Lbl Z
0→Z
"Ok"
    
```

Programme Tangente

```

" --- TANGENTE ---"
**
**
"Tangent en "?→F
F→X:2→A:Prog H
Prog "EQU"
Ans→I
H Disp
I-(H*F) Disp
"Ok"
    
```

Programme FRACTION

```

"FRACTION"
" Par Remi P?" Disp
**
"Rationnel"?→A
A→B
Int A→C
1→D
1→E
0→F
Abs (A/1E08)→G
Lbl 1
G>Abs (A-C/D)⇒Goto 9
1/(B-Int B)⇒B
C→H
(Int B)*C+E→C
H→E
D→H
(Int B)*D+F→D
H→F
Goto 1
Lbl 9
C (fraction) D Disp
"Ok"
    
```

Programme GAUSS (Z)

```

" --- MODE WRT/MATRIX ---
GAUSS
"PIVOT DE GAUSS"
" PAR REMI P."
**
"NOMBRE D'INCONNUE"?→A
**
Mat A Disp
1→B:Lbl 1
B+1→C:Lbl 2
*Row+ (-Mat A[C,B]/Mat
A[B,B]),A,B,C
C+1→C
A≥C⇒Goto 2
Mat A Disp
B+1→B:A>B⇒Goto 1
A→B
Lbl 3
B-1→C:Lbl 4
*Row+ Mat (Mat A[C,B]/Mat
A[B,B]),A,B,C
C-1→C:C>0⇒Goto 4
B-1→B:B>1⇒Goto 3
A→B:Lbl 5
*Row 1/Mat A[B,B],A,B
Dsz B:Goto 5
Mat A Disp
"OK"
    
```

MENU DE LUXE

Programme MENU 1117 pas

Lbl A: 'General

* - MENU GENERAL -*

**

* 1 - Jeux.*

* 2 - Maths.*

* 3 - Divers.*

* 0 - Terminer.*

*Choix *?→A

A=0⇒Goto Z

A=1⇒Goto B

A=2⇒Goto C

A=3⇒Goto D

Goto A

Lbl B: 'Jeux

**

* - MENU Jeux -*

**

* 1 - Mastermind.*

* 2 + LabyMaster.*

* 3 - Cheval.*

* 4 - Puissance 4* Disp

* 5 - Demineur.*

* 6 - Badket.*

* 7 x Solitaire.*

* 8 - Poker.*

* 9 - Batons.*

* 0 - Menu General.*

*Choix *?→A

A=0⇒Goto A

A=1⇒Prog 0 Disp

A=2⇒Prog 4 Disp

A=3⇒Prog A Disp

A=4⇒Prog J Disp

A=5⇒Prog Q Disp

A=6⇒Prog G Disp

A=7⇒Prog V Disp

A=8⇒Prog U Disp

A=9⇒Prog "BATONS"

Goto B

Lbl C: 'Maths

* - MENU Maths -*

* 1 - Decompose.*

* 2 - PGDC.*

* 3 - Trinome.*

* 4 - Gauss.*

* 5 - Fonction.*

* 6 - Dicotomie.*

* 7 - Fraction.*

* 0 - Menu General*

*Choix *?→A

A=0⇒Goto A

A=1⇒Prog "DECOMPOSE" Disp

A=2⇒Prog "PGDC" Disp

A=3⇒Prog "TRINOME" Disp

A=4⇒Prog Z Disp

A=5⇒Prog "FONCTION" Disp

A=6⇒Prog "DICHOTOMIE" Disp

A=7⇒Prog "FRACTION" Disp

Goto C

Lbl D: 'Divers

**

* - MENU Divers -*

**

* 1 - Personnel.*

* 2 - Tests.*

* 0 - MENU General*

**

*Choix *?→A

A=0⇒Goto A

A=1⇒Goto E

A=2⇒Prog "TESTS"

Goto D

Lbl E: 'Personnel

**

* PROTECTION*

Entrez code d'accès.

Prog 7

?→A

A=115520⇒Goto 0

Code non valide.

Goto D

Lbl 0

**

* -- MENU Personnel --*

**

* 1 - Ideas.*

* 0 - Menu Divers.*

**

*Choix *?→B

115520→A

B=0⇒Goto D

B=1⇒Prog "IDEE"

0→A

Goto 0

Lbl Z

Ok

* Lbl Suiv. G 1

Programme IDEES

A≠115520⇒Goto Y

0→A

---- Ideas---- ...

*Capacité : Affichage 126 x 64

Nb Chif 12 externes (14)

40^2 (0-39)

33^2 (0-33)Bin

Goto Z

Lbl Y: "Bien tente ..."

Lbl Z

"Ok"

Programme MATRICE

-Table des Matrices-

Matemind : Mat Z : 03 x 35

LabyMaster : Mat Y : 18 x 22

20 →(3,1)(5,1) et 15→(4,1)(6,1)

Chevak : Mat X : 10 x 11

10 →(4,1) et 10 →(5,1)

Puissance 4 : Mat W : 1 * 9

Demineur : Mat V : 14 * 9

14 →(3,1)(5,1) et 08→(4,1)(6,1)

Programme TESTS

"TEST de Casio 9900"

**

Lbl 0

" - TESTS - "

**

" 1 - Ecran. "

" 2 - Calculs. "

" 0 - Menu Divers. "

**

"Choix "?→A

A=0→Goto Z

A=1→Goto B

A=2→Goto C

Goto 0

Lbl B

"-:*" -:*" -:*" -:*" -:*" -:*" -:*" -:*...etc

Goto B

Goto 0

Lbl C

"Boucle de 500" Disp

500→M

Lbl 1

Dsz M

Goto 1

"Stop"

Goto 0

Lbl Z

POKER (non optimisé)

Programme POKER Alias Prog U 1423 pas

POKER

50→Z

***? ?* ?* POKER !*?*

Z=0⇒"VOUS AVEZ 0 F"

Z=0⇒"FIN DU JEU"

Z=0⇒"NOUVELLE PARTIE" Disp

Z=0⇒50→Z

"VOUS AVEZ"

Z Disp

" F"

**

"VOTRE MISE"?→W

***? ?* ?*? ?*? ?*? ?*? ?*? ?*? *

W<0⇒-Z/W→W

Z-W→Z

-2→G

0→F

Range 0,10,0,0,10,0

Plot 0,10: Plot 10,10: Line

Plot 10,0:Line

Goto 1

Lbl 0

-2→G

M=1⇒Int 8Ran#+1→B

N=1⇒Int 8Ran#+1→C

O=1⇒Int 8Ran#+1→D

P=1⇒Int 8Ran#+1→E

Q=1⇒Int 8Ran#+1→H

Lbl 1

Dsz F

Int 8Ran#+1→A

F=1⇒A→B

F=2⇒A→C

F=3⇒A→D

F=4⇒A→E

F=5⇒A→H

F=6⇒Graph Y=0 Disp

F=6⇒Goto 9

F=7⇒B→A

F=8⇒C→A

F=9⇒D→A

F=10⇒E→A

F=11⇒H→A

F=12⇒Goto B

G+2→G

Plot 0,3:Plot 10,3:Line

Plot 0,7:Plot 10,7:Line

Plot .1,3:Plot .1,7:Line

Plot 2,3:Plot 2,7:Line

Plot 4,3:Plot 4,7:Line

Plot 6,3:Plot 6,7:Line

Plot 8,3:Plot 8,7:Line

Plot 10,3: Plot 10,7:Line

A=2⇒Goto 2

A=3⇒Goto 3

A=4⇒Goto 4

A=5⇒Goto 5

A=6⇒Goto 6

A=7⇒Goto 7

A=8⇒Goto 8

Plot .5+G,6:Plot 1.5+G,6:Line

Plot .5+G,4:Line

Plot .7+G,5:Plot 1.3+G,5:Line

Goto 1

Lbl 2

Plot .5+G,4:Plot 1.5+G,4:Line

Plot 1.5+G,6:Line

Plot .5+G,6:Line

Plot .5+G,4:Line

Plot .5+G,5:Plot 1.5+G,5:Line

Goto 1

Lbl 3

Plot .5+G,4:Plot 1.5+G,4:Line

Plot 1.5+G,6:Line

Plot .5+G,6:Line

Plot .5+G,5:Line

Plot 1.5+G,5:Line

Goto 1

Lbl 4

Plot .5+G,4:Plot .5+G,6:Line

Plot 1+G,4:Plot 1+G,6:Line

Plot 1.6+G,6:Line

Plot 1.6+G,4:Line

Plot 1+G,4:Line

Goto 1

Lbl 5

Plot .5+G,6:Plot 1+G,4:Line

Plot 1.5+G,6:Line

Goto 1

Lbl 6

Plot .5+G,4:Plot .5+G,6:Line

Plot .4+G,6:Plot 1.4+G,6:Line

Plot 1.5+G,5.8:Plot 1.5+G,4.2:Line

Plot 1.3+G,4:Line

Plot .4+G,4:Line

Goto 1

Lbl 7

Plot .5+G,4:Plot .5+G,6:Line

Plot 1.5+G,6:Line

Plot 1.5+G,5:Line

Plot .5+G,5:Line

Plot 1+G,5:Line

Plot 1.5+G,4:Line

Goto 1

Lbl 8

Plot .5+G,5:Plot .5+G,6:Line

Plot 1+G,6:Line

Plot 1+G,5:Line


```

Plot .5+G,5.5:Plot 1+G,5.5:Line
Plot 1.6+G,5:Plot 1.2+G,5:Line
Plot 1.2+G,4.5:Line
Plot 1..6+G,4.5:Line
Plot 1.6+G,4:Line
Plot 1.2+G,4
Line
Goto 1
Lbl 9
F=6⇒"CHANGEZ VOS CARTES"
F=6⇒"5x 0-NON, 1-OUI"→L
Int (L/1e4)-Int (L/1e5)*10→M
Int (L/1e3)-Int (L/1e4)*10→N
Int (L/1e2)-Int (L/1e3)*10→O
Int (L/1e1)-Int (L/1e2)*10→P
L-Int (L/10)*10→Q
Cls
**:*:*:*:*:*:*:*:*:*:*:*:*:*
M+N+O+P+Q>3⇒Goto 9
Goto 0
Lbl B
Graph Y=0 Disp
Prog P
Goto A

```

Programm POKER-SUITE Alias Prog P : 672 pas

POKER-SUITE

```

0→U:0→I-L:0→R:0→V
B=C⇒Isz J:B=D⇒Isz J:B=E⇒Isz J:B=H⇒Isz J
C=B⇒Isz K:C=D⇒Isz K:C=E⇒Isz K:C=H⇒Isz K
D=B⇒Isz L:D=C⇒Isz L:D=E⇒Isz L:D=H⇒Isz L
E=B⇒Isz R:E=C⇒Isz R:E=D⇒Isz R:E=H⇒Isz R
H=B⇒Isz I:H=C⇒Isz I:H=D⇒Isz I:H=E⇒Isz I
J=4⇒Goto 4:K=4⇒Goto 4:L=4⇒Goto 4:R=4⇒Goto 4
J=3⇒Goto 3:K=3⇒Goto 3:L=3⇒Goto 3:R=3⇒Goto 3
J=2⇒Goto 2:K=2⇒Goto 2:L=2⇒Goto 2:R=2⇒Goto 2
J=1⇒Goto 1:K=1⇒Goto 1:L=1⇒Goto 1:R=1⇒Goto 1
Goto 5
Lbl 1
J+K+L+R+I→T
T=2⇒"PAIRE x1"
T=2⇒W+Z→Z
T=2⇒Goto 8
T=4⇒"DOUBLE PAIRE x2"
T=4⇒2W+Z→Z
Goto 8
Lbl 2
J=1⇒Goto 7
K=1⇒Goto 7
L=1⇒Goto 7
R=1⇒Goto 7
"BRELAN x3"
3W+Z→Z
Goto 8
Lbl 3
"CARRE x10"
10W+Z→Z

```

```

Goto 8
Lbl 4
"CARRE POINTE x20"
20W+Z→Z
Goto 8
Lbl 5
Abs (B-C)≥5⇒Isz V
Abs (B-D)≥5⇒Isz V
Abs (B-E)≥5⇒Isz V
Abs (B-H)≥5⇒Isz V
Abs (C-D)≥5⇒Isz V
Abs (C-E)≥5⇒Isz V
Abs (C-H)≥5⇒Isz V
Abs (D-E)≥5⇒Isz V
Abs (D-H)≥5⇒Isz V
Abs (E-H)≥5⇒Isz V
V=0⇒Goto 9
"RIEN x0"
Goto 8
Lbl 7
"FULL x5"
5W+Z→Z
Goto 8
Lbl 9
"SUITE x30"
30W+Z→Z
Lbl 8

```

Programme du Plus Grand Diviseur Commun

```

?→A
?→B
Lbl 1
Int (A/B)→Q
A-(Q*B)→R
R=0⇒Goto 2
B→A
R→B
Goto 1
Lbl 2
"PGDC:"
B Disp
"OK"

```

Programme de calcul du nombre d'or

```

3→A
1→B
2→C
Lbl 1
C+B→D
A+1→A
C→B
D→C
A<37→Goto 1
"Le nombre d'or est : "
C/B→A Disp
"OK"

```

Programme de calculs des nombres Parfaits

```

1→H
9999999999999999→N
2Int (H/2)→I
I=0⇒I Disp
Lbl 1
1→T
√I→A
2→H
Lbl 2
I/H→Q
Q=Int (Q)⇒J+H+Q⇒T
H+1→H
H<A+1⇒Goto 2
I=T⇒I Disp
I+2→I
I<N+1⇒Goto 1
"OK"

```

Programme de Calcul des Nombres Premiers

```

Mcl
9999999999999999→A
1 Disp
2 Disp
3 Disp
5→B
Lbl 1
3→C
Lbl 2
Frac (B/C)=0⇒Goto 3
C+1→C
C≤√B⇒Goto 2
B Disp
Lbl 3
B+2→B
B≤A⇒Goto 1
"OK"

```

Programme de décomposition d'un nombre en facteurs premiers.

```

"Nombre à décomposer:"
?→A
"Facteurs:"
1→C
2→B
Lbl 1
Frac 'A/B)=0⇒Goto 3
C+2→C
C→B
Goto 2
Lbl 3
B Disp
A/B→A
Lbl 2
A≠1 ⇒B≤√A⇒Goto 1
A≠1 ⇒A Disp
"OK"

```

Programme de Calcul de PI

```

Mcl
0→S
1→I
Lbl 1
S+I^2-(I+1)^2→X
X=S⇒Goto 2
X→S
I+2→I
I≤40000⇒Goto 1
Lbl 2

```

```

√(12*S)→A Disp
"OK"

```

Programme de somme des diviseurs

```

Mcl
"Nombre:"
?→A
"*"
"Facteurs:"
A-1→B
0→C
Lbl 1
Frac (A/B)≠0⇒Goto 2
B Disp
C+B→C
Lbl 2
Dsz B
Goto 1
"*"
" Somme des Diviseurs:"
C Disp
"OK"

```

Programme de Conversion Lettres

```

Mcl
25→A
Lbl 1
A+1→A[A]
Dsz A
Goto 1
1→A

```

PUISSANCE 4

Programme Puissance-4: Alias Prog J : 256 pas.

```
PUISSANCE-4
*PUISSANCE 4*
*      PAR REMI P.* Disp
**
Lbl 1
* - PUISSANCE 4 -*
**
* 1 - COMMENCER*
* 2 - CONTINUER*
* 3 - REPRENDRE*
* 0 - QUITTER*
*CHOIX*?→A
A=1⇒Goto A
A=2⇒Goto B
A=3⇒Goto C
A=0⇒Goto Z
Goto 1
Lbl A:9→B:Lbl 2:0→Mat W[1,B]:Dsz B:Goto 2
Mcl:1→L:Prog K
Lbl B:Prog L:Goto 1
Lbl C:Prog K:Prog L:Goto 1
Lbl Z:4→A
*OK*
```

Programme Puis-Graph : Alias Prog K : 283 pas.

```
PUIS-GRAPH
Cls
Range 1,127,0,1,63,0
9→A:Lbl 1
Plot A*14, 1 : Plot A*14,56: Line
A*14+5→X:6→Y:A→W
A≠9⇒Prog r
Dsz A : Goto 1
7→A:Lbl 2
Plot 1,A*8:Plot 126,A*8:Line
A*8+6→Y:5→X:11→W
A≠7⇒Prog r
Dsz A: Goto 2
8→D: Lbl 3
Mat W[1,D]→F
1→E
F=0⇒Goto 5
Int Log F+1 →E
Lbl 4
Abs (Int (F/10^(E-1))-Int (F/10^E))*10→G
G≠1⇒G≠2⇒Goto 5
G-1→C
D*14+4→X:E*8+1→Y:Prog 6
Lbl 5
Dsz E:Goto 4
Dsz D : Goto 3
```

Programme Puis-Run : Alias Prog L : 332 pas

```
PUIS-RUN
Int (Mat W[1,9]/100)+1→L
Frac (Mat W[1,9]/100)*100→K
Lbl A
60→Y:70→X
Plot X,Y Disp
X<14⇒Goto A
X≥126 ⇒Goto A
Int (X/14) →M:Mat W[1,M]→N:0→O
N≠0⇒Int log N+1→O
O≥6⇒Goto A
L*10^O+N→Mat W[1,M]:L-1→C
(O+1)*8+1→Y:M*14+3→X:Prog 6
M→A:O+1→B:Prog M:Z=L⇒Goto C
K+1→K:K≥6*8⇒Goto B
L+1→L:L=3⇒1→L
(L-1)*100+K→Mat W[1,9]
Goto A
Lbl B:*MATCH NUL.* Disp:Goto Z
Lbl C
L=1⇒*VICTOIRE DES BLANCS.* Disp
L=2⇒*VICTOIRE DES NOIRS.* Disp
Goto Z
Lbl Z
```

Programme Puis-Test : Alias Prog M : 239 pas

```
PUIS-TEST
0→Z:1→P-T:0→Q-R:-1→U-W
4→E:Lbl 1
1→G:2→F:Lbl 2
-N[E*2]→N[E*2]:-N[E*2+1]→N[E*2+1]
A→C:B→D:Lbl 3
N[E*2]+C→C: N[E*2+1]+D→D
C>0⇒D>0⇒C<0⇒D<7⇒Goto 5:Goto 4
Lbl 5
Abs (Int (Mat W[1,C]/10^(D-1))-Int (Mat W[1,C]/10^D)
*10) →H: H≠L⇒Goto 4
G+1→G
G=4⇒L→Z: Z=L⇒Goto Z:Goto 3
Lbl 4
Dsz F: Goto 2
Dsz E : Goto 1
Lbl Z
```

Attention : Ces programmes doivent toujours être écrits en mode Wrt/Matrix.
La matrice est indispensable..

La matrice doit être définie ainsi : Mat W[1,9]

Les regles sont celles du puissance 4 : le but est d'aligner horizontalement, verticalement, ou en diagonale 4 pions. Le jeu s'arrête alors.

RUNTIMES

Programme PRINT Alias Prog r : 231 pas

```
PRINT
^ ENTREE
^ W = CARACTERE
^ X = ABSCISSE
^ Y = ORDONNEE
0→R-V
0→Z
W=0⇒432534→Z
W=1⇒935012→Z
W=2⇒929422→Z
W=3⇒427654→Z
W=4⇒324900→Z
W=5⇒953902→Z
W=6⇒431908→Z
W=7⇒148622→Z
W=8⇒431766→Z
W=9⇒151190→Z
W=10⇒458592→Z
5→W:4→V:Z≠0⇒Prog θ
```

Programme GRAPH-PUT Alias Prog 6 : 208 pas

```
GRAPH-PUT
^ ENTREE
^ V = LARGEUR
^ W = HAUTEUR
^ X = ABSCISSE
^ Y = ORDONNEE
^ Z = DESSIN CODE
0→P-U
W-1→U : Y→S:X→R:(V)*(W)-1→P:Lbl 0
V-1→T : Lbl 1
2^P→Q
Z-Q<0⇒Goto 2
Z-Q→Z
Plot R+T, S-U
Lbl 2
P-1→P
T-1→T:T≥0⇒Goto 1
U-1→U:U≥0⇒Goto 0
Plot X,Y : Line
```

Programme DIGITS Alias Prog V : 333 pas

```
DIGITS
^ ENTREE
^ X - ABSCISSE
^ Y - ORDONNEE
^ Z - CARACTERE
0→V-W
X→V:Y→W
Z<64⇒Goto 1:Z-64→Z:
Plot V+0, W-4:Plot V+2,W-4:Line
Lbl 1:Z<32⇒Goto 2:Z-32→Z
Plot V+2, W-4:Plot V+2, W-2: Line
```

```
Lbl 2:Z<16⇒Goto 3:Z-16→Z
Plot V+0, W-4: Plot V+0, W-2: Line
Lbl 3:Z<8⇒Goto 4: Z-8→Z
Plot V+0, W-2:Plot V+2,W-2:Line
Lbl 4:Z<4⇒Goto 5:Z-4→Z
Plot V+2, W-2:Plot V+2, W-0:Line
Lbl 5:Z<2⇒Goto 6:Z-2→Z
Plot V+0, W-2:Plot V+0,W+0:Line
Lbl 6:Z<1⇒Goto 7: Z-1→Z
Plot V,W-0:Plot V+2,W-0:Line
Lbl 7
```

Programme NUMERIX Alias Prog W : 107 pas

```
NUMERIX
W=1⇒36→Z
W=2⇒93→Z
W=3⇒109→Z
W=4⇒46→Z
W=5⇒107→Z
W=6⇒123→Z
W=7⇒37→Z
W=8⇒127→Z
W=9⇒111→Z
W=0⇒119→Z
Prog V
```

Programme EXTEND : Alias Prog H : 160 pas

```
'--- En WRT/COMP !!!! ---
EXTEND
^ APPEL
^ A - FONCTION
^ X - VARIABLE X
^ Y - PARAMETRE 2
^ RETOUR
^ Ans RESULTAT
A=1⇒Goto A:fl
A=2⇒Goto B:'d/dx(fl
A=3⇒Goto C:'d/dx(Y
Goto Z
Lbl A:fl:Goto Z
Lbl B:d/dx(fl,X:Goto Z
Lbl C:d/dx(fl,X,Y:Goto Z
Lbl Z
```

Programme LETTRES Alias Prog 7 : 34 pas

```
LETTRES
26→A
Lbl 1
A→A[A-1]
Dsz A
Goto 1
1→A
```

Programme TRIBOUM *Alias Prog J : 98 pas*

```

TRIBOUM
"TRIBOUM"
*   PAR REMI P." Disp
**

* BIENTOT DISPONIBLE UN JEU PASSIONNANT A
PLUSIEURS..."
    
```

Programme TRI-CLEAR *Alias Prog K : 69 pas*

```

TRI-CLEAR
"TRI-CLEAR..."
8→V
Lbl 1
9→W
Lbl 2
0→Mat [V,W]
Dsz W
Goto 2
Dsz V
Goto 1
"OK"
    
```

Programme TRI-GRAPH *Alias Prog L : 296 pas*

```

TRI-GRAPH
"TRI-GRAPH..."
Range 1,127,0,1,63,0
Cls
9→V
Lbl 1
V*7-4→W
Plot 5,V
Plot 121,W
Line
Dsz V
Goto 1
9→V
Lbl 2
3→W
Lbl 3
13*(V-1)+4*(W-1)+5→U
Plot U,3:Plot U,59:Line
Dsz W
Goto 3
Plot U-1,3:Plot U-1,59:Line
Dsz V
Goto 2
Plot 117,3:Plot 117,59:Line
Plot 121,3:Plot 121,59:Line
Plot 122,3:Plot 122,59:Line
8→W
Lbl 4
9→U
Lbl 5
3→V
Lbl 6
    
```

```

Mat W[W,U]→Z
Int (Z/10^(4-V))-Int(Z/10^(5-B))*10→Z
Z≠0→Prog M
Dsz V
Goto 6
Dsz U
Goto 5
Dsz W
Goto 4
    
```

Program TRI-PRINT *Alias Prog M : 198 pas*

```

TRI-PRINT
13U+4V-12→Q
Q+4→S
66-7W→R
R-7T
Z=1→Goto 1
Z=2→Goto 2
Z=3→Goto 3
Goto Z
Lbl 1
Plot Q,R:Plot S,T:Line
Plot S,R:Plot Q,T:Line
Goto Z
Lbl 2
Plot Q+1,R:Plot Q+1,T:Line
Plot Q+2,R:Plot Q+2,T:Line
Plot Q+3,R:Plot Q+3,T:Line
Goto Z
Lbl 3
Plot Q+2,R:Plot Q+2,T:Line
Plot Q,R-3:Plot S,R-3:Line
Goto Z
Lbl Z
    
```

Il est nécessaire de créer une matrice W [8,9]

Attention ! : Ecrire ce programme en mode Wrt / Matrix.

But du jeu :

Le but du jeu est de gagner en faisant disparaître son ennemi. Pour cela, il suffit de mettre des pions sur le jeu.

On pose un pion par tour.

Au bout de 3 pions sur la même case (le lot de 3 cases), ceux-ci explosent des 4 côtés. On ajoute donc un pion aux cases du haut, du bas, de gauche et de droite directement. On met donc au total 4 pions. On retire ceux sur l'explosion. Si des pions ennemis étaient présent, ils sont gagnés. Si il y a de nouveau 3 pions, alors ils explosent.

On ne peut pas poser un pion chez l'ennemi.